Broj 1 / JUL '95

CENA 4 DINARA

AMIGA SVET

vesti

Ko je kupio COMMODORE–a?

igre

Super Street Fighter II
Baldy
Lost Eden
Extractors
Pizza Tycoon ...

program

[illegible] Motion
Hollywood FX ...

UVODNA REČ

Običaj je da kad izlazi prvi broj nekog časopisa ili biltena, čitaoci na ovom mestu dobiju prve informacije o tome šta drže u rukama, čime se bilten (časopis) bavi, koliko često treba da izlazi itd.

I mi ćemo se držati tradicije.

Pred vama je prvi broj biltena (za sada još ne časopisa) pod nazivom Amiga Svet. Samo ime dosta govori - sve što se ovde bude pisalo imaće isključivo veze sa Amiga računarima. Bavićemo se raznim temama i trudićemo se da uvek imamo najaktuelije informacije iz Amiga sveta, najnovije opise igara, uslužnih programa i hardverskih dodataka.

Kao što ćete videti, većina tekstova iz ovog broja je prevod iz stranih časopisa i svi tekstovi su praćeni sa puno slika. Mi se držimo izreke "jedna slika vredi koliko hiljadu reči", ali to nikako ne znači da ćemo pisati isključivo kratke tekstove. Bilo bi nam veoma drago kada bi ste se i Vi uključili i poslali nam neke opise igara ili uslužnih programa koje koristite. Isključivo od Vašeg interesovanja zavisi dalji napredak ovog biltena i jednog dana (nadamo se vrlo brzo) prerastanje u pravi Amiga časopis, sa svim onim što jedan časopis ima: redovno izlaženje, kupovina na kioscima, kolorne strane, povećan broj strana i da ne nabrajamo dalje.

Očekujemo Vaše predloge i sugestije jer znamo da nismo savršeni, a sigurni smo da želimo da pravimo časopis koji bi u potpunosti odgovarao željama čitalaca.

Sve predloge, kritike i sugestije možete uputiti na telefone redakcije (011) 154-836 ili 512-170 svakog radnog dana od 10-17 časova.

Amiga Svet

AMIGA NOVOSTI

CYBERJACK

Cyberjack je film naucne fantastike koji bi trebalo da se realizuje do kraja ove godine Verovatno vec pretpostavljate da su specijalni efekti radeni na Amigi. U stvari svi specijalni efekti ostvareni su u grafickoj izdavackoj kuci The Magic Camera Company (UK)

Priča se vrti oko nekih terorista koji imaju nameru da zaraze kompjuterski svet specijalnim virusom, a tu su i policajci koji imaju zadatak da ih zaustave.

Slika koju vidite uz tekst, dobijena je na A4000 040 sa WarpEngine om u spoju sa Raptor Plus rendering masinom od 128Mb RAM a. SkyBus objekat na ovakvim slikama sadrži 43 izvora svetlosti, 24 teksture i napravljen je od 15 000 poligona. Svaka slika uzima u proseku oko 3 - 4 minuta renderinga u rezoluciji 2048 x 1234 na "Raptor" u.



prevod Z M

Zakoni fizike

Šta bi Ajnštajn dao da je imao prilike da se služi ovakvim programom? Opportunity With Learning (OWL) je realizovao svoj novi softverski projekat posvecen fizici, Physics Laboratory in Mechanics. Ovaj multimedijski program vas uči kinematiku, rotacionu kinematiku, dinamiku, univerzalnu gravitaciju, rad i energiju, impuls i momenat. Interaktivna laboratorijska sveska omogucava studentima da simuliraju 21 razlicit fizicki eksperiment, pruzajuci uputstva kako da izvedu eksperimente koristeci predmete koji su u svakodnevnoj upotrebi.

Program takode ukljucuje i istoriju matematiku i indeks. Zahteva AmigaDOS 2.0 ili visi, 2Mb RAM-a i hard disk.

prevod Z M



Posle dvanaest dugih meseci, konačno je završena likvidacija 'Commodore International Ltd'-a. Na aukciji koja je održana 20 tog aprila, "Commodore"-a je kupila nemačka firma "Escom AG" za oko 10 miliona dolara. U nadmetanju je učestvoala još i američka firma "Dell Computers" udružena sa takođe američkom firmom 'CEI', međutim, iako je njihova ponuda bila bolja (15 mil US dolara), odbijena je zbog postavljanja uslova, dok se "Commodore U.K." povukao iz aukcije.

U prvim izjavama posle aukcije, Escomov predstavnik za stampu je rekao da će 'Escom' nastaviti sa proizvodnjom i razvojem Amiga i da će obnoviti proizvodnju C64 za istočna tržišta. Nakon ovog Escom je osnovao firmu Amiga Technologies, koja se bavi samo razvojem i proizvodnjom Amiga. Predsednik "A.T." g.Petro Tyschtschenko je na konferenciji za novinare u Frankfurtu objavio planove za ovu godinu. Do kraja godine planirana je proizvodnja 120000 - 150000 A1200 i 25000 A4000 od kojih ce 10000 biti sa procesorom 68060. Što se Amige CD32 tice, ona ce se pojaviti u novom izdanju početkom iduće godine. Ocekuje se da ce se prve masine pojaviti u prodavnicama širom Evrope negde u oktobru mesecu. Pošto "Escom" posedu je preko 1500 prodavnica u Evropi, Amige ce se za sada prodavati samo u njihovim radnjama. Takođe je spomenuto da ce 'Escom' prodavati amiga tehnologiju tako da ćemo verovatno uskoro videti i prve Amiga clonove, kao što je "Draco" firme Macrosystem".

Posle svega ovoga čini nam se da budućnost ove sjajne tehnologoje i nije tako crna, jer za sve one koji zele da se bave multimedijom, DTV-om i animacijama, a o igricama da i ne govorimo Amiga je idealna masina.

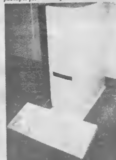
Ž.R.

DraCo: Novi život za Amigu? Pregled radne stanice "060" koju proizvodi MacroSystems

MacroSystems je nemacka kompanija, koja podrzava Amigu i stalno izbacuje nove projekte na tržište, među kojima su VLab Motion, Retina Z3 grafička karta, 16-bitna Toccata zvučna kartica i Xi Paint poslednji program za crtanje. U odvažnom naporu da osveži Amiga tržište, kompanija je proizvela kompjuter baziran na Motoroli 68060, koji koristi Amiga OS DraCo.

DraCo radna stanica, vec u početku svog razvoja obecava ogroman potencijal za brz rendering na Amigi. Kad se pojavi na tržištu, DraCo će koristiti AmigaDOS 3.1 kao svoj operativni sistem.

MacroSystems ima dogovor sa svim glavnim grupacijama koje se bore za napredak Amiga tehnologije, da traže dozvolu za OS, čim se legalni zakonski postupci privedu kraju.



DraCo koncept je jedinstven. Za početak, neće se koristiti Amiga hardver za dizajn, a sistem obećava 80% kompatibilnosti sa postojećim programima, jer je baziran na AmigaDOS-u 3.1.

MacroSystems takođe predviđa opciju za DEC Alpha čip, koji radi kao ko procesor za 68060.

Standardni sistem ce uglavnom uključivati i CD-ROM drajv, koji ce biti povezan sa internim flopijem i slotovima za sve MacroSystems-ove postojeće projekte (npr. VLab Motion i Toccata). DraCo ce koristiti Retinu Z3 za 24-bitni izlaz.

Veruje se da ce cene softvera za DraCo biti veoma pristupačne i da ce isti pružati bolje mogucnosti za 24-bitno nelinijsko editovanje.

Problemi koji su se javljali na ranijim verzijama VLab Motion-a, otklonjeni su postavljanjem cipova na pravo mesto. MovieShop 2.1 potpuno kontroliše VLab Motion i Toccatu.

MacroSystems je takođe izbacio demo verziju Xi Paint-a koji koristi Retinu Z3 za izlaz. Iznenađujuce, ali 24 bitni paket za crtanje je brži od vecine 8-bitnih koji postoje trenutno na tržištu.

Z.M.

SKID MARKS 2

A500/600

Izdavač: Acid
Developer: In-house

Instalacija na hard disk: DA

Način igre: Joystick/tast./Joypad

Potrebna memorija 1Mb

Broj disketa 7

VERZIJE ZA:
CD 32 - DA
A1200 - NE

GRAFIKA	85%
ZVUK	65%
IGRIVOST	85%
ZANIMLJIVOST	87%
PROSEK	88%

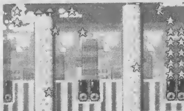
Skidmarks 2 dolazi sa Novog Zelanda i predstavlja nastavak Skidmarksa Skidmarks je napravljen pre skoro dve godine i trebalo je da pokaže sta Acid-ov novi Blitz Basic jezik za programiranje može da uradi Koristio je slicne taktike kao i Sensible Soccer - majušne glavne junake i slično - da bi stvorio trkačku igru sa više igrača A onda se posle 18 meseci pojavljuje Skidmarks 2, igra koja baca osam simultanih igraca u vrucu bitku, koja može da se odvija i putem modema i putem serijskog kabla (RS 232) Ovde učestvuju razni automobili, krave na tockovima, kao i karavane kola za vuču Skidmarks 2 se slobodno moze uporediti sa ATR. upravo zbog toga sto su i jedna i druga trkačke igre, obe su se pojavile u isto vreme i obe pretenduju da budu napredniji i bolji nastavci svojih prethodnika Međutim, Skidmarks 2 se ne razlikuje mnogo od Skidmarksa

Grafika je slična, samo što sada ima mnogo vise automobila, više staza i više igrača Stil igre je potpuno isti Najveca prednost je što postoji mogucnost povezivanja u mrežu svih osam igrača. Izuzetno je igriva posebno na A1200, a i mnogobrojne staze znače dugotrajnost, što je takode dobro Ali sva igrivost se sastoji u mogucnosti igranja više igraca Ako je igrate sami, vrlo brzo ce vam postati dosadno

Šta još reci sem da je Skidmarks 2 fantastično igriva trkačka igra, koju preporucujemo svima

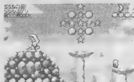
prevod Z M

MARVIN'S MARVELLOUS ADVENTURE





A1200
Izdavač: 21st Century Developer: Internal Bytes Systems
Instalacija na hard disk: NE
Način igre: Joystick
Potrebna memorija 2Mb
Broj disketa 4
VERZIJE ZA: CD 32 – USKORO A500/600 – NE
GRAFIKA 82%
ZVUK 84%
IGRIVOST 81%
ZANIMLJIVOST 82%
PROSEK 82%



Mislite da je raznošenje pizza zabavno? Pre nego što se odlučite za tako nešto, pogledajte u kakve je sve nevolje Marvin upao radeci taj posao!

Za početak morate da se borite protiv nocne more u vidu saobracaja devedesetih, kroz grad, kišu i vetar. Zatim su tu psi, koji se od prejakog mirisa sira i kečapa pretvaraju u strašna čudovišta. Ali, najgore od svega je susret sa "aljkavcima", koji pice naručuju iz jednog jedinog razloga, a to je što su toliko pijani i lenji, da ne mogu da otvore čak ni pakovanje čipsa.

Zašto se Marvin upustio u ovu čudesnu avanturu, ne znam, ali znam da ste verovatno imali prilike da vidite igre sa boljom akcijom od ove. Ovo ne znači da ne treba da se oprobate u ovom poslu, koji vam može doneti puno uzbudenja i natovariti vam na vrat razne neprilike, koje Marvin ne bi mogao da prebrodi bez vaše pomoci. Zato, ne oklevajte, vec krenite sa Marvinom u svet čudesnih avantura!

Stil u kome je Marvin raden po svemu podseca na kasne osamdesete. Grafika je kompaktna i sasvim lepo animirana. Težina nivoa raste postepeno, a na svakom nivou postoje pomoćne poruke koje objašnjavaju detaljnije kako proci nivo. Ništa se ne pomera suviše brzo, tako da uz malo pažljivog planiranja možete daleko stići bez mnogo neprilika. Dizajn je dobro uraden i jako podseća na Mario Brosa. Naravno, ovo je prava platformska igra i za one koji to vole ovo je prava stvar.

Z.M.



BALDY

Ako ste igrali The Settlers, Genesia ili Populous, onda vam je sve jasno Baldies je ratna igra, ali ne standardna strategijska ratna igra u kojoj ne možete da planirate svoj napad. Vrlo je jednostavna za igranje i dozvoljava igraču da nauči veoma lepo, kako da napreduje Kao i kod svih dobrih igara, na prvom od 100 nivoa je osigurana pobeda, da bi ste se upoznali sa radnjom igre i da bi ste videli sta svaki od 4 Baldy naroda mogu da urade Postoji 5 razlicitih Baldy likova - vojnici, graditelji, radnici, naučnici, odgajivači - i svi imaju razlicite uloge u vašem zadatku Vojnici su osposobljeni da nadziru narod i da napadaju neprijatelja Graditelji, naravno, grade kuce Oni ih takode i čuvaju, jer iako ste ih sagradili, trebaju vam graditelji da ih održavaju Radnici obavljaju glavni posao u celoj zemlji, dok naučnici pronalaze nove izume, koji ce olakšati život Baldie narodu Odgajivači su upravo to Stavite nekoliko njih zajedno u kuću i uskoro ce proizvesti jos Baldija

Na svakom nivou vam se povecava broj Baldija, i svaki nivo ima različite zahteve Na primer, na močvarnom nivou je teško sagraditi kucu, a da se ne potopi Medutim, ako pogledate u meni, u vec postojecim opcijama postoji jedna, uz čiju pomoc možete da pretvorite travu u vodu i obrnuto Kako prelazite sa nivoa na nivo, vasa zaduženja se komplikuju Radnicima treba energije, a ako ste ih puno opteretili, postace manje korisni Zato treba da malo više pazite na njih Na visokim nivoima povecava se broj zadataka, pa postoji mogucnost da vam se istroši energija, što znači da ste naporno radili, ili ste bili u bici itd Jedan od osnovnih aspekata igre je, da kad kliknete na glavnu ikonicu recimo naučnika, a zatim se vratite u igru i kliknete na Baldija, on će postati naucnik To znači, da možete da koristite svoje ljude kako hocete i stvarate sami svoj svet Baldija Sve zavisi od vas

Od nivoa Pakla do Severnog Pola, pa sve do Egipta, zadaci ce se stalno menjati uz razna izenađenja

Ova igra može biti stvarno nesto Zato. budite spremni!

prevod Z M

CD32

Izdavač: Gametek
Developer: In-house

Instalacija na hard disk: NE

Način igre: Joypad

Potrebna memorija CD32

Broj disketa 1 CD

VERZIJE ZA:
A500/600 - USKORO
A1200 - USKORO

GRAFIKA 90%

ZVUK 81%

IGRIVOST 95%

ZANIMLJIVOST 93%

PROSEK 90%

PINBALL ILLUSIONS

Bilo bi suvišno da vam pričamo bajke o tome šta su fliperi, jer gotovo da nema osobe koja se bar jednom nije susrela sa ovom sasvim jednostavnom, a sa druge strane zaista interesantnom igrom Da ne pričamo o tome koliko ova najobičnija tabla sa nekoliko metalnih kuglica, koje idu tamo-amo, ako je dobro dizajnirana privlači ogroman broj igrača. Ne zaboravite na staro zlatno pravilo, koje kaže da su jednostavne igre, često i najbolje Ovde u svakom slučaju treba pomenuti stare arkadne igre tipa Space Invaders, Missile Command i Asteroids

Ipak, vratimo se fliperima Kada lopta dođe do dna table, udarite je fliperom da je vratite gore Ako budete bili uporni i ako uspete, otkrivaćete sve više i više, što će odvlačiti vašu pažnju i činiti igru interesantnijom Sve fliper table (platforme) su uglavnom iste, ali ako x "pečurka", y platforma i z meta nisu u tačno određenom položaju igra neće valjati

Pinball Fantasies igra koja ne samo da ima četiri izvrsno dizajnirana nivoa, već je i toliko realistično urađena, da se loptica ponaša kao da je prava, tj. kao da na nju deluju zakoni fizike. Fliper ima odličnu grafiku, sa puno zanimljivih detalja i sa lepo urađenim displejom za prikaz rezultata A najveća prednost je što, iako se ponaša kao mehanički on to nije, pa ga na svu sreću ne možete polomiti.

I konačno, iz Švedske nam stižu Illusions, koje nam obećavaju više i cak nam nude više. Nalik na Fantasies, ali sa jednim novim detaljem To je specijalna Multiball, tj mogucnost igranja sa vise loptica odjednom Zatim, imamo jedan nivo više nego ranije, što će nesumnjivo privuci paznju brojnih fliperista

Z M

A1200

Izdavač: 21st Century
Developer: Digital Illusions

Instalacija na hard disk: DA

Način igre: Tastatura

Potrebna memorija 2Mb

Broj disketa 4

VERZIJE ZA:
CD32 - USKORO
A500/600 - NE

GRAFIKA 91%

ZVUK 92%

IGRIVOST 90%

ZANIMLJIVOST 93%

PROSEK 91%

ROADKILL

Ovo je tipično nasilna trkačka igra, sa jakim zvučnim efektima, semplovanim govorom, lepom grafikom i uzbudljivim scenariom. Roadkill vam daje na raspolaganje 12 dobrih staza, od kojih svaka ima svoj grafički stil. Postoji mogućnost biranja između tri teška nivoa. Svakoj trci prethodi tekst na ekranu, koji opisuje sledeću stazu i nagoveštava vam šta možete očekivati. Roadkill se može uporediti sa Super Cars 2, Micro Machines i Nitro i naravno sa ostalim dobrim trkačkim igrama. Ali Roadkill se u jednoj stvari razlikuje od svojih konkurenata, i to po svojoj veštačkoj inteligenciji. Stvarno se nađete zatečeni kad se iza vas iznenada pojave kola i u stilu dobro poznatih akcionih filmova počnu da vas udaraju i guraju sa staze. Takođe počinju da koriste svoje rakete protiv vas, ali na kasnijim nivoima. Sve u svemu, Roadkill je brilijantna igra!

prevod Z.M.

CD32

Izdavač: Guildhall
Developer: Acid Software

Instalacija na hard disk: NE

Način igre: Joystick/Joypad

Potrebna memorija: CD32

Broj disketa: 1

VERZIJE ZA: 1200 – USKORO, A500/600 – NE

GRAFIKA 89%

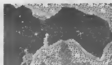
ZVUK 92%

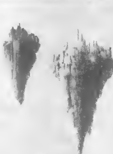
IGRIVOST 90%

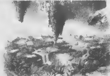
ZANIMLJIVOST 91%

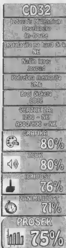
PROSEK 90%











Dobro došli na planetu Zarg. Prošlo je 150 godina od sage kopača, a Zarg je još uvek stecište ogromnih mineralnih naslaga, koje privlače pažnju brojnih trgovaca i rudara iz cele galaksije. Međutim, čudni fenomen je potpuno promenio izgled i ekosisitem planete - fenomen koji vuče korene iz bliske prošlosti. Flinarjianski narod je uvek vodio miran život, dok su se ostali narodi suprotstavljali jedni drugima i vodili ratove. Flinarjinci su usmerili svoja interesovanja i svoje umove na izgradnju raznih mašina, dizajniranih u cilju poboljšanja kvaliteta života. Njihov prosperitet i način života razljutio je njihove protivnike, koji su u svom besu i ljubomori isplanirali napad na glavni grad Flinarjinaca. Pod vođstvom Generala Igneous Crust-a, Quarriorsi su izvršili opsadu grada i baš kad su se spremali za finalni napad dogodilo se nešto neverovatno. Zemlja se zatresla, začula se grmljavina i munja je sevnula preko celog neba, a zatim se ceo grad rascepio i odvojio od površine zemlje, da bi se potom rasparčao na 24 posebna komada zemlje. Ove teritorije su ostale u stanju lebdenja, zaštićene misterioznom moći Flinarjianskog generatora, koji štiti grad od napada bilo koje vrste. Quarriorsi su poslali apel širom galaksije svima koji mogu da uniste generatore i vrate "Viseće Svetove" Zargu, a za uzvrat ce biti nagrađeni na najbolji mogući način. Pristupili su Extractorsi, izvanredni kopači i otimači novca.

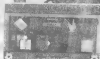
Zadatak vam je da upravljate timom od 5 extractorsa i da pobedite na svih 30 nivoa. Cilj je da u svakom "svetu" nađete generator i uništite ga. Neizbežno je kopanje tunela ispod površine "visećih svetova", ali samo kroz mekanu zemlju. Kamenje i fosilni ostaci stvaraju neprohodnu prepreku, koju morate zaobići. Pažljivo planiranje vaše putanje je takođe presudno. Kao dodatak vašim nevoljama tu su i Privateersi - neprijatelji Extractorsa, koji vrebaju šta će zapleniti za sebe. Za vreme kopanja prelazićete preko raznih kristalnih ostataka. Kristalno gorivo će vam trebati da snabdete brod, da bi ste mogli da pobegnete kad uništite jedan generator. Usput možete da svratite do neke prodavnice u kojoj možete nabaviti na primer, eksploziv za uništavanje generatora, Privateersa ili nekih drugih neizbežnih prepreka. Imate na raspolaganju i mašinu za kopanje tunela, koja ubrzava celu stvar itd. Nećemo sve da vam otkrijemo, biće interesantnije da sami organizujete svoju putanju i pronađete izlaz iz svih neprilika.

prevod Z.M.

SUPER LEAGUE MANAGER







A1200
Izdavač: Audiogenic Developer: In-house
Instalacija na hard disk: NE
Način igre: Miš/Tastatura
Potrebna memorija 2Mb
Broj disketa 2
VERZIJE ZA: CD 32 - DA A500/600 - USKORO
GRAFIKA 69%
ZVUK 49%
IGRIVOST 65%
ZANIMLJIVOST 60%
PROSEK 52%

Super League Manager je standardna menadžerska igra sa 4 zamisljene takmičarske lige Dužnosti menadzera Folkforda uključuju nadgledanje treninga vašeg tima i organizovanje transfera fudbalera Takođe, morate da budete u toku, tj. da redovno čitate novine u kojima su istaknute tabele sa poretkom svakog tima, poslednji rezultati i druge sportske vesti Postoji sveska koja će vam služiti da beležite svoja zapažanja o svakom igraču posebno i druge sitnice Stizace vam gomile pisama i poruka, a telefon ce zvrckati svaki čas Kasnije cete dobijati poruke lične prirode, neke loše (zbog nepostignutog rezultata), a neke pohvalne Vaša menadžerska karijera zavisi od toga koliko ste uspešni, tj koliko je puta vaš tim pobedivao. Da se pojavio pre nekoliko godina, Super League Manager bi bio odlična menadžerska simulacija Ali u ovakvoj konkurenciji kakva je ova danas, tesko da možemo reci i suviše pohvalnih reči za ovaj projekat U svakom slučaju, ljubiteljima fudbala preporučujemo da svakako okusaju srecu!

prevod Z M

DAWN PATROL



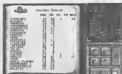
A1200
Izdavač: Empire Developer: Rowan
Instalacija na hard disk: DA
Način igre: Joystick/Tastatura/Miš
Potrebna memorija 1Mb
Broj disketa 3
VERZIJE ZA: CD 32 - DA A500/600 - DA
GRAFIKA 75%
ZVUK 50%
IGRIVOST 85%
ZANIMLJIVOST 80%
PROSEK 81%

Dawn Patrol je simulacija letenja i ima sličnu radnju kao i Overlord i Reach for the Skies Ovog puta postoji 13 različitih aviona i preko 100 misija Upravljanje nije komplikovano a između nivoa pojavljuju se pomocni tekstovi Dawn Patrol je najbolja simulacija letenja koju je Rowan izbacio do sada Ne može se pohvaliti izvanrednim zvukom, ali je zato prilično igriva i zanimljiva igra. Ako maštate o tome da postanete pilot, proverite prvo svoje sposobnosti u avanturi zvanoj "Dawn Patrol" Srecno!

prevod Z M.

PIZZA TYCOON









A500/600

Izdavač: Microprose
Developer: In-house

Instalacija na hard disk: NE

Način igre: Joystick

Potrebna memorija 2Mb

Broj disketa 3

VERZIJE ZA:
CD 32 - ?
A1200 - DA

GRAFIKA 82%

ZVUK 84%

IGRIVOST 81%

ZANIMLJIVOST 82%

PROSEK 82%

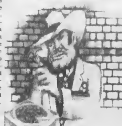
Pizze su izgleda postale glavni fazon, cak i u kompjuterskim vodama Marvin je imao čudesnu avanturu zahvaljujuci jednoj, a zamislite gomilu takvih na jednom mestu

Pizza Tycoon je simulacija menadžerske (business) igre, a glavni zadatak je da otvorite i uspesno vodite lanac pizza restorana

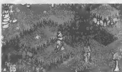
Međutim, pored glavnog zadatka imate još gomilu stvari da uradite Od pravljenja pizza na ekranu i izmišljanja vaših ličnih recepata, do opremanja restorana, iznajmijivanja raznih stvari, određivanja plata, reklamiranja na TV, itd. Zatim, treba da izaberete posebne stolice i prostirke za pod Kad posao krene počinje i konkurentska bitka u kojoj možete praviti razne smicalice i nameštaljke svojim rivalima, na primer da im ubacite miša u kuhinju itd Postoje takođe i uobicajeni novcani poslovi: kupovina ili zakup imanja, saradnja sa raznim posrednicima, podizanje novca iz banaka, osiguranje i sl Ako ste zadovoljni kvalitetom svojih pizza, možete organizovati i takmičenje sa drugim restoranima Žiri ocenjuje kvalitet vaše ponude i ako dobijete dobru ocenu, preporuciće vas svima, tako da ce vam se povecati broj mušterija Program proverava vase pizze do detalja, a u meniju postoji knjiga recepata sa kolornim slikama osnovnih pizza Ako želite da proizvodite te pizze, onda morate da napravite pizzu koja ce biti skoro potpuno ista, kao neka iz knjige To će vam doneti dosta poena i izvrstan rezultat

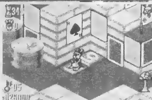
Ovo je nemacka igra, ali uraden je prevod na engleski, a Amiga verzija je potpuno identicna sa PC verzijom. Urađene su razne izmene, jer je u originalu korišcen nemački humor na račun njihovih poznatih političara Izvršene su i neke promene u samoj igri, kao što je ubrzavanje nekih delova igre i neke sitne intervencije u meniju Igra ima lepo uradenu animaciju što se može primetiti kad razgovarate sa bankarima i posrednicima (njihove glave su animirane), zatim gomila malih kola se krece svuda u naokolo, a možete da vidite i reklame na punom TV ekranu i slično. Zaista veoma veoma lepa igrica!

prevod Z M.



PLATTFORMSPIEL





A500/600

Izdavač: Flair Developer: In-house
Instalacija na hard disk: NE
Način igre: Joystick/Joypad
Potrebna memorija 1Mb
Broj disketa 2
VERZIJE ZA: CD 32 - DA A500/600 - DA
GRAFIKA 89%
ZVUK 82%
IGRIVOST 86%
ZANIMLJIVOST 75%
PROSEK 81%

WHIZZ

Whizz je prijatno iznenađenje, posle šoka od Mortal Kombat-a II, Roadkill-a i Shadow Fighter-a. Igra je sastavljena od deset velikih izometričnih nivoa, koji su urađeni u četiri različita grafička stila. Cilj je da se nađe kraj svakog nivoa, a stvari koje skupljate (zastave, ključevi, napici) ili vam donose više vremena /poena/energije, ili vam pomažu da probijete neke od mnogobrojnih prepreka, koje vam se nađu na putu. Svaki nivo je ispunjen neprijateljima (koji se kreću u nazad i u napred, svojim utvrđenim putanjama), kao i "super neprijateljima", koji se ne mogu uništiti. Postoje dve igre sa kojima se Whizz može uporediti. Prvo, to je možda najpoznatija igra na Spectrumu - Head Over Heels (slagalica/avantura sa sličnim razvojem igre). Druga je Crystal Castles. Whizz je brža igra od prve, a lepša od druge. Izometrička perspektiva vas može zavarati da pomislite da igrate nešto revolucionarno. Tome još doprinosi i grafika, koja je urađena stvarno dobro. Bez preterivanja, Whizz je igra koja će vam verovatno dugo zadržati pažnju, i za koju se može reći da je stvarno izvanredna 3D platformska igra, što je morate priznati, zaista pohvalno.

prevod Z.M

SUPER STREET FIGHTER

Godinama smo svedoci toga da se veliki filmovi pretvaraju u kompjuterske igre Međutim, kako su igre postale zabava broj 1 u svetu, počinje da se menja situacija. Prošle godine Super Mario Bros je oživeo na velikom ekranu, sa Bob Hoskinsom u ulozi brkatog vodoinstalatera Posle toga, vrlo brzo je realizovan Mortal Kombat II, ali najvece ostvarenje je svakako Street Fighter - film Uloge su tumačile poznate zvezde a među njima Jean Claude Van Damme kao Ryu, mala Kylie Minogue kao Cammy i Dolph Lundrgen kao mišicavi Guile

Razlog zbog čega vam sve ovo pričamo je, što od sada jedna od najuspesnijih igara, Super Street Fighter II može da se igra na CD32 Ako još niste igrali ni jednom Street Fighter II, mora da ste poslednjih pet godina proveli negde na obali Nigerije. Ako je to u pitanju, evo kratkog rezimea

Originalni Street Fighter je bio borilačka igra kao svaka druga Prilagođen je raznim kompjuterima Super Street Fighter II donosi još 4 nova lika Guile, Ken, Ryu, Chun Li, Honda, Bison, Zangief, Balrog, Vega, Dhalsim, Sagat i Blanka su likovi koje vec poznajemo a novajlije su džin Red Indian, lepa plavusa Cammy, Dee Jay igrač sa Jamajke i Fei Long japanski slobodni rvač Za razliku od stare verzije neki likovi su dobili nove osobine i nove udarce

Na primer, Chun Li ima mogucnost koriscenja "vatrenih lopti S druge strane Yellow Ken koristi svoje standardne mogucnosti, dok Red Ken koristi "Zmajev udarac", ali sa dodatim plamenom Ostaje nam jos da vidimo kako izgleda konverzija igre u film Nadajmo se najboljem!

prevod Z M

A1200

Izdavač: US Gold
Developer: Freestyle Software

Instalacija na hard disk: DA

Način igre: Joystick

Potrebna memorija 2Mb

Broj disketa ?

VERZIJE ZA: CD32 - USKORO A500/600 - USKORO

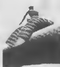
GRAFIKA 85%

ZVUK 87%

IGRIVOST 83%

ZANIMLJIVOST 82%

PROSEK 84%







LOST EDEN





CD32

Izdavač: Virgin
Developer: Cryo

Inst[illegible] hard [illegible]

N[illegible] Joypad

Potrebna memorija CD32

Broj disketa 1 CD

VERZIJE ZA: A1200 – NE A500/600 – NE

GRAFIKA 95%

ZVUK 87%

IGRIVOST 88%

ZANIMLJIVOST 86%

PROSEK 89%

Uglavnom poznat kao Saurus, ovo je verovatno jedan od najuzbudljivijih i najpustolovnijih projekata koji je Cryo ostvario do sada. Obe verzije (i za PC i za CD32) izgledaju divno, ali Amiga verzija izgleda ipak mnogo bolje. Ovo nije subjektivno mišljenje, možete se sami uveriti. Na PC-ju se vidi svaka pojedinačna tačkica, a Amiga ima vecu rezoluciju, pa su tačkice manje. Verziju za Amigu je napisao Rosan Desirabel, a originalni naslov je bio Othello za Ubisoft.

Zvuk i grafika

Autori su želeli da verzija za CD32 ima 16-bitni zvuk. Potrudili su se da svi zvukovi na Amigi budu digitalizovani, što im daje bolji kvalitet nego na PC-ju. Od grafičkih programa korišceni su oni nalik na 3D Studio, zatim posebne rukom crtane slike, koje su posle skenirane i neki modeli specijalno napravljeni tim povodom. Rendering i ostale grafičke tehnike korišćene su za izradu ovog pre divnog vizuelnog projekta.

Scenario

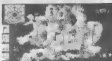
Zamislite svet u kome ljudi i dinosaurusi zajedno zive i komuniciraju. Pojavljuju se loši momci koji su sve samo ne humani, a čine mali broj dinosaurusa. Vi ste u ulozi Adama u drugom vremenu i drugoj dimenziji. Usvojio vas je lokalni seljak, a tek kasnije saznajete da vam je otac bio vođa sveta, pre velike bitke sa aždajama. Do kraja igre morate da dokažete da ste zaista sin velikog vođe. Ovo je avantura sa puno magije, bitaka i upotrebom mačeva. Događa se da su dinosaurusi evoluirali i da mogu da govore sa vama. Sretaćete mnoge zanimljive likove za vreme putovanja, koji će vam dati razne objekte neophodne za opstanak. Najvažniji predmet je kocka. Zašto baš kocka, to cete otkriti do kraja igre.

Zaključak

Phillip Ulrich, koji je napisao Captain Blood, uradio je i kostur priče za Lost Eden. Korisćene su knjige i slike iz biblioteka, a cilj je bio da se napravi igra koja ce se razlikovati od vec standardnih priča. Koliko su stvaraoci iste uspeli u tome, ostaje da proverite sami.

prevod Z M







INFERNAL MACHINE

Prošlo je dve godine od pojavljivanja prve prave domaće igre "BALKANSKI KONFLIKT" je privukao paznju cele naše igračke javnosti Do danas se nije pojavio dostojan pandan, vec samo razne simulacije pokera, yamba itd Softverski tim "MAD VIRGIN" nam priređuje prijatno iznenađenje ovom izvrsnom strateskom simulacijom

Mesto i vreme odigravanja nisu tacno naznaceni, ali je zaplet igre jasno definisan u samom uvodu U nekom zamišljenom kraljevstvu kralj umire i ostavlja za sobom maloletnog sina Četvorica velikaša, misleci da su baš oni stvoreni za presto, započinju borbu za vlast Na samom početku je moguce odabrati kojim veleposednikom upravlja igrač, a kojim kompjuter Takođe je moguće odrediti broj igrača, kao i nivo tezine Cela igra je vezana za osvajanje gradova, koji predstavljaju glavne centre te zamišljene države Mapa kraljevstva je lepo dizajnirana, a njeno skrolovanje se vrši kursorskim tasterima (brzo i sporo) U početku, svaki igrač poseduje jedan grad U zavisnosti od raspoloživog novca igrač ima mogucnost da u gradu kupuje vojsku, traži generala, gradi objekte itd U dnu mape nalazi se panel sa ikonama Pomocu prve ikone podešavate visinu takse,u gradu Pazite, ova opcija je veoma opasna, jer stanovništvo ne trpi pljačku Drugom ikonom ulazite u meni u kome vršite kupovinu raznih objekata Na raspolaganju su vam škola, crkva, stadion mesto za život, prodavnica, topionica kovačnica, rudnici uglja, zlata i gvožđa Prvih pet objekata služe vam da poboljšate raspoloženje stanovnika i da povecate njihov broj. Poslednja četiri objekta vam služe za proizvodnju novca i oružja. Moguce je još izgraditi i vojni garnizon, koji vam služi da u njega smestite stacionarnu armiju Trećom ikonom tražite generala u gradu Ako u gradu ima generala dobicete njegovu sliku, osobine i cenu Osobine generala su od vitalnog značaja za tok bitke Četvrtom ikonom kupujete vojsku generalu ili stacionarnom garnizonu Moguće je kupiti pešadiju, kopljanike, strelce, konjanike i katapult Pešadija je spora i slabo napada, kopljanici su nešto brži i efikasniji strelci su brzi i gađaju na dva polja, konjanici su najbrzi a katapult najsporiji i najefikasniji Petom ikonom vršite pomeranje armije (generala). Šestom ikonom dobijate statističke podatke o gradu, dok sedmom ikonom vrsite špijunažu protivnika Osmom ikonom ulazite u meni, gde je moguće snimiti i učitati poziciju Deveta ikona služi za prepuštanje poteza drugom igraču Sve što ste uradili u toku jednog poteza izvršava u potpunosti tek kad svi igraci odigraju svoj potez

Dok ste na mapi pritiskom na taster "O" dobijate panel sa opcijama, gde je moguce uključiti i isključiti godišnja doba, bitke, zvučne efekte na mapi Zvučni efekti daju posebnu čar igri Po default-u ovi efekti su isključeni Onog trenutka kad igrači završe poteze vrše se svi pomeraji u igri i ako se kojim slučajem neprijateljske armije nađu u istom gradu dolazi do bitke. Ako ste isključili bitku dobijate samo promene na mapi U suprotnom ulazite u meni u kom podešavate koje vaše snage ce učestvovati u bici (moguce je prepustiti kompjuteru da to obavi umesto vas). Sama bitka se odvija u stilu HISTORYLINE-a, ali ipak sa malom razlikom Na ekranu se vidi cela mapa za bitku, kao i sve vase i neprijateljske jedinice (pešadija, konjica) U dnu mape nalazi se panel sa obaveštenjima kao i ikona za kraj kruga Jedinicama komandujete, tako što misem kliknete na željenu jedinicu, a zatim strelicu smera, koja se nalazi preko jedinice, okrenete misem u željenom smeru i pritisnete desno dugme misa Napad na neprijatelja vršite tako što na svoju odabranu jedinicu kliknete na desno dugme miša, a zatim misem odredite cilj Ceo ovaj proces se moze prepustiti kompjuteru pritiskom na ikonu AUTO Zvučni efekti u ovom delu igre su dobri tako se može reći da ih ima malo

lako se na ovako malom prostoru ne može opisati ovako dobra igra, nadam se da smo vam bar malo dočarali atmosferu Igra je stvarno zarazna i nudi pregršt mogucnosti Za sam kraj daćemo vam malu pomoc· ako na glavnoj mapi pritisnete istovremeno H-E-L-P otvarate sebi mogucnost da sa Help tasterom dodajete sebi po 10000 novčanih jedinica kad god vam je to potrebno

Igra je dizajnirana za AMIGU 500 sa 1 Mb, ali i ostali vlasnici novijih AMIGA mogu igrati ovo stvarno dobro delo domaćih programera Iskreno se nadamo da ce "MAD VIRGIN' nastaviti ovako i u skoroj buducnosti opet nas iznenaditi sa dobrom igrom

Distribuciju igre vrši firma 'KON TIKI"

Ž R.

A500/600

Izdavač: KON TIKI
Developer: Mad Virgin

Instalacija na hard-disk: NE

Način igre: Miš

Potrebna memorija 1Mb

Broj disketa 1

VERZIJE ZA:
CD 32 - NE
A1200 - DA

GRAFIKA 80%

ZVUK 80%

IGRIVOST 90%

ZANIMLJIVOST 90%

PROSEK 85%



FORMULA ONE GRAND PRIX

1) Kad vozite pojedinačne staze, vozikajte se do poslednjeg kruga. Kad udete u boks pozovite posadu. Tu sačekajte dok se ne pojavi poruka 'Race Over' i bez obzira na poziciju koju ste imali pobedicete u trci. 2) Ako u poslednjem krugu odete u boks, pritisnite kočnicu i ESCAPE taster da prekinete trku. Poboljšajte vreme, a uspecete ako ste dovoljno blizu vodecoj grupi. Tako cete pobediti trku. 3) Ušunjajte se u boks posle prvog kruga i otkucajte reč "PALIR", a zatim pritisnite taster za pucanje. Ne samo da necete moci da se slupate, vec igra nece reagovati na sudare sve dok ne pritisnete F4.

FULL CONTACT

U modu za jednog igrača kucajte QAZWXEDCRFVTGBYHNUJM (ne smete da pritisnete S taster kad kucate u ovom nizu dijagonalnih tastera na tastaturi).

FUZZBALL

Na stvarno teškom nivou, čekajte da vam vreme istekne (to ce malo potrajati). Roj pčela ce vas napasti. Ubijte ih koliko god možete. Nije bitno i ako poginete. Kad izgubite život, pčele ce nestati. Sada ste slobodni i možete završiti nivo bez neprijatelja.

GALAXY FORCE 2

Na uvodnom ekranu, ili tokom igre otkucajte "DONKEY", <F3> će vas odvesti na kraj nivoa.

GEM X

Šifre nivoa:

B EARTHIAN	K TURRICAN
C KENICHI	L REDMOON
D INOKUMA	M CAMPAIGN
E BURAI	N MAGAMANN
F BADMAN	O SYVELION
G NETWORK	P FMTOWNS
H YOKOHAMA	Q CHIERIE
I EXACT	R GAMERION
J X68000	S ZAWAS

Ako je nivo i suviše težak, pritisnite RETURN da se prebacite na sledeci.

GATES OF JAMBALA

Na uvodnom ekranu otkucajte "YICKE YACKE HIHNERKACKE" (sa razmacima), držite levi SHIFT tatser, držite "1" pustite "1" i pustite levi SHIFT. Naslov bi trebalo da se promeni u plavo. Udite u igru. Tasteri od 1 do 7 vas uvode u nivoe, sa F1 do F5 birate oružja, a 'G' vam daje zlato. Provente i ostale tastere sa funkcijama, za svaki slučaj.

GAUNTLET II

Trebaju vam 2 tastera i 2 zaključana sanduka za blago. Ako otvorite prvi sanduk, držite taster HELP, i sakupite blago. Otvorite drugi sanduk dok držite taster INSERT. "Ankh" ce se pojaviti i morate da ga pokupite. Čucete gong. Sada bi trebalo da imate 50 000 celih poena i 32 000 odbijajucih super pucnjeva. Pucnjevi će nestati kad jednom napustite nivo, a ako pokupite amajliju brojač će se resetovati na 10 pucnjeva. Ako hocete da izbegnete nivoe sa trikovima i varanjem, pauzirajte igru i sačekajte tri minuta. Pritisnite taster za pucanje i svi zidovi ce se okrenuti ka izlazu. To bi se i inače dogodilo, ali ako pauzirate igru necete izgubiti energiju i necete biti napadnuti za ta tri minuta. Da bi ste stigli do tajne sobe, morate potpuno da očistite tamnicu, skupljajuci poslednje super pucnjeve, pa zatim idite ka izlazu, ali bez pucanja.

GENGHIS KHAN

Ako osvojite zemlju koja nije povezana sa neprijateljem, povucite se u svoju matičnu zemlju. Tako će zemlja biti bezbedna, ali ako drugi voda osvoji zemlju u blizini, proverite da li ste vratili sve na mesto ili će vas on napasti u sledecem krugu. Ne povlačite sve svoje snage u komandu, jer ce neprijateljski voda čekati da spadne na poslednjih nekoliko ljudi i izazvace vas na borbu. Ako izgubite, on dobija pola vaše komandne jedinice.

GHOSTBUSTERS 2

1) Kada se pojavi logo firme Activision, držite tastere "ALT", "CONTROL", "S" i "D", to bi u igri trebalo da vam donese beskrajnu energiju za nivoe 1 & 2, ali ne i za nivo 3. Pritisnite taster za pucanje da bi počeli igru. 2) Uključite svoju Amigu, sacekajte da se pojavi ruka, ubacite DRUGU disketu, ruka ce nestati i ponovo se pojaviti, tada ubacite PRVU disketu. Tokom igre, pritisnite <ENTER> na numeričkoj tastaturi, da prodete nivo.

GHOSTS 'N'GOBLINS

Ukucajte ")!(" na "high score" listi i izaberite opciju "END" sa liste. Počnite novu igru i videćete da ste izgubili oklop i da ste nepobedivi, a sto je najvaznije postajete besmrtni.

GHOULS 'N' GHOSTS

Pošto ste startovali igru, brzo otkucajte "KAREN BROADHURST" da bi ste postali nepovredivi. Poruka 'cheat mode on' ce se pojaviti ako ste sve uradili kako treba. Kad se pojave krediti otkucajte DELBOY. Pojavice se 'Cheat mode activated' i vi ste nepobedivi.

GOBLIINS

Šifre nivoa:

2) VQVQFDE	3) ICIGCAA
4) ECPQPCC	5) FTWKFEN
6) HQWFTFW	7) DWNDGBW
8) JCJCJHM	9) ICVGCGT
10) LQPCUJV	11) HNWVGKB
12) FTQKVLE	13) DCPLQMH
14) EWDGPNL	15) TCNGTOV
16) TCVQRPM	17) IQDNKQO
18) KKKPURE	19) NGOGKSP
20) NNGWTTO	21) LGWFGUS
22) TQNGFVC	

GODFATHER

Pauzirajte igru koristeci HELP taster i otkucajte PIZZA HUT da aktivirate mod za neograničenu energiju.

GREAT GIANA SISTERS

U toku igre držite tastere A, R, M, I i N da odete na sledeci nivo. Na trećem nivou stanite na kraj reda blokova i skočite u vis da pogodite nevidljivi blok koji ce vas odvesti do nivoa 6.

GREMLINS 2

Igra je nemoguca, ali ako možete da skupite bar 3000 poena da se upisete na hi-score listu aktiviracete tzv. varalicu. Otkucajte SINATRA na hi-score listi za besmrtnost.

HAGAR THE HORRIBLE

Šifre nivoa:	4 UQFXPY
1 FEAFGN	5 FSXRIC
2 JVSAMK	6 DZAETG
3 ASGAPQ	8 WFYILD

HAMMERFIST

Igrajte dok se ne upišete na hi score listu. Upišite se pod imenom TAEHC OT TNAW I (sa razmacima), zatim počnite novu igru. Birajte nivoe pritiskom na F7. Drugi izvor kaže da otkucate "TAEHC OT TNAW".

HARDBALL

Nekoliko nagoveštaja. Sve zvezde su bolje od šampiona. Pokušajte da nakupite što više trčanja (navala), jer kompjuterski tim grabi ka kraju. Na polovini meča zamenite Laws-a za Wells-a i Wratten-a za Harris-a. Najbolji bacači su Oliver, Perez, Leary, Cook. Ostali ce biti uspesni, ali veoma kratko. Nikad ne bacajte brze lopte u centar. Promenite bacace posle nekoliko utakmica jer su se verovatno umorili, njihova tačnost i brzina su se pogorsali.

prevod Z M

Hollywood FX

Hollywood FX (HFX) je jednostavan za korišćenje

Staje na tri diskete i lako se instalira sa standardnim Commodore-ovim instalerom Softver je intuitivan, čak i za one sa malo ili bez i malo iskustva sa Light-Wave-om. Za razliku od ostalih Toaster ovih proizvoda, ovaj nema nekih specijalnih zahteva što se tiče lokacije u odnosu na Toaster softver

HFX zahteva LightWave 3 0 sa 10MB RAM-a i isto toliko prostora na disku Da bi koristio pun potencijal potrebno je 2MB čip RAM-a, Personal Animation Recorder (PAR) i TBC IV, sa najmanje 18 MB RAM-a Dok HFX dobro radi sa 1MB čip RAM-a, da bi radio sa PAR om treba će vam novi samostalan LightWave Čak i Warm i Fuzzy Logic's LightRave koristi isto toliko čip RAM-a koliko traži i Toaster Switcher

Najveci deo HFX ovog interfejsa je meni efekata, sličan kao na Toaster Switcher-u Selekcijom nekog efekta, pokazaće vam se mala animacija koja ga opisuje zajedno sa pisanim uputstvom.

Ukupno je moguće izvesti 41 efekat i u meniju su raspoređeni po 12 na svakoj strani Primeri uključuju efekat spirale, kuglasta izobličenja, usitnjavanje i neke koji se ne daju opisati

Donja polovina interfejsa sadrži jedan od pet različitih ekrana, koji služe za unošenje raznih parametara potrebnih za pravljenje novih efekata i unos u listu

Sa PAR-om koji radi u pozadini možete odrediti PAR animaciju kao sekvencu, a FX učitava svaki frejm animacije, tako što renderuje efekat Ovaj metod dozvoljava FX-u da se ponaša kao prava visokokvalitetna zamena za Toaster Switcher, koja radi sa snimljenim materijalom (ne u realnom vremenu - non-live) Ekrani za pomoć su označeni sa OPTIONS, OUTPUT, RENDER i BATCH i svaki pruža veliki izbor sličnih mogućnosti za LigtWave korisnike i odlično je razumljiv čak i početnicima

HFX podržava tri formata slike i to 24-bitni IFF Toaster Frame Store i Toaster 4000 - animacija Naravno, ova dva Toaster formata vam omogućavaju da koristite LightWave sa Switcher-om Pored renderinga uobičajenih Switcher efekata program takođe predviđa mogućnost korišćenja skriptova za automatizaciju procesa obrade vaših slika.

Mnogi od postojećih skript-fajlova daju takav izgled slikama kao da su crtane i za to korite AD Pro kao image procesor Retko koji program ima skript-fajlove kakve ima ImageFX.

HFX vam dozvoljava da odredite rezoluciju, izlazni tip i da li da renderuje ili ne svaku scenu. Svi ostali LightWave parametri scena, kao što su antialiasing ili određivanje frejma za rendering, mora biti objašnjen u samoj sceni

Hollwood FX je možda malo skuplji od većine Toaster programa, ali iskusni korisnici LightWave-a mogu skupiti ove efekte samo kroz veliku investiciju u pravo vreme.

prevod J.B. & Z.M.

Sistem: Sve Amige opremljene Toaster-om, 10MB RAM-a, LightWave 3.0 ili viši
Preporučeni sistem: 2MB čip RAM- a, 18MB RAM-a, PAR, TBC-IV

Motion Master vol I & II

Motion Master je nova kolekcija od osam modula (četiri po paketu), koji povećavaju mogućnosti animacije u LightWave-u. Svaki modul je specijalizovan za određen zadatak koji bi inače bio jako komplikovan da se izvede "peške". Izuzimajući "TimeMachine", svi moduli se otvaraju sa Work Bench-a i većina od njih je prilično jednostavna za korišćen je, mada vam to neće pomoći da ih maksimalno iskoristite bez uputstva

Grupisanje i Snimanje Modul "Path Flock", kao što ime govori, kreira scene grupisanih objekata koji prate ciljni objekat, duž određene putanje Postoje brojne komande, uključujući podešavanja za izbegavanje objekta i kontrolu haotičnosti kretanja. Takođe, moguće je upotrebiti generator slučajnosti, tako da se svaka grupa kreće drugačije od ostalih

"MouseRecorder" modul hvata Y poziciju miša poštujući vreme. Hvata podatke brzinom 30 uzoraka u sekundi, onoliko dugo dok držite levi taster miša, u opsegu prozora. Brojač prikazuje sve proteklo vreme i listu sa slajderom koja omogućava da vidite brojčanu vrednost uhvaćenih podataka

"Mouse Recorder" je savršen za brzo kreiranje pseudoslučajnih događaja, kao na primer, slučajnost kretanja objekata ili treperenje svetlosti.

Zvuk i Vreme "ExtractAudio" je sličan "MouseRecorderu", samo što efekte postiže sa zvukom "Time Machine" je najkompleksniji alat u prvom paketu, i olakšava kreiranje višeciljne morfing animacije

Volume II "Child2World" modul izvodi jednu od najtraženijih LightWave funkcija izdvajanje objekta iz hijerarhije Koliko god ovo izgleda jednostavna operacija, matematika koja je tu umešana je prilično komplikovana

"PointAt" je sličan "Child2World" u, samo što omogućava kreiranje 'point at' ili ciljanje drugog objekta Koristi se za stvari kao što je recimo, pravljenje očiju nekog lika koje prate leteće insekte, ili vam dozvoljava da koristite svetlo ili kameru za ciljanje objekta, kao u LightWave-u

"VolumeCube" je alat za animaciju koji pravi slične pokrete za kolekciju objekata u okviru granica definisanog obima korišćenja. Kao i "PathFlock" dozvoljava vam da pridružite animirane pokretne mape svakom objektu Kada objekat pronađe granice kocke kojom je ograničen, menja smer

Wobbler i Wobbles I na kraju "Wobbler" je predviđen da pruži elastično kretanje objektima Parametri za njegovo setovanje su jednostavni i intuitivni

Sve u svemu, ako ste ozbiljan korisnik LightWave-a, svakako će vam ovi alati biti neophodni u daljem radu

prevod J.B. & Z.M.

VLab Motion

Full-motion JPEG video karta

Čak i slučajni posmatrači događanja na Amiga tržištu, ne mogu da kažu da nisu čuli za MacroSystem-ovu JPEG video karticu - VLab Motion U kompletu sa programom MovieShop, ona može da digitalizuje video snimke u realnom vremenu, za naknadno puštanje sa hard diska

VLab Motion ima ulaze i izlaze za S-VHS, CVBS (kompozitni NTSC) ili PAL video signale, preko svojih RCA i S VHS DIN priključaka Dolazeći video signal može biti direktno gledan, snimljen na hard disk ili video. VLab Motion takođe može da učitava i prikazuje renderovane 3D frejmove, što u nekim slučajevima može da zameni single-frame kontroler

JPEG animacije

Starije verzije VLab Motion-a su često "padale", što je u novijim verzijama is pravljeno Kada ne pravi probleme, VLab Motion sa Amigom 4000 i IDE hard diskom izvanredno podnosi osam do deset sekundi video playback-a ili snimanja sa 50% JPEG kvaliteta, uz 8MB RAM-a i rezolucijom od 640x480 Zajedno sa fast SCSI kontrolerom i SCSI hardom, kartica generiše sjajne slike, vrhunskog kvaliteta Teško je, ako ne i nemoguće uočiti razliku između originalne slike i digitalizovane slike, sa samo 50% JPEG kvaliteta.

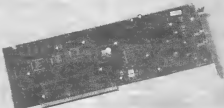
Kartica radi u YUV (4:2:2) modu, koji dozvoljava softversku regulaciju boja dolazećeg video signala, mešanu sa slikom reprodukovanom sa harda Par U i V kolor slajdera služe za podešavanje transparentnih boja.

MovieShop

Program koji se dobija u paketu (MovieShop) kontroliše VLab i takođe obezbeđuje editovanje funkcija za kreiranje Scene a serije frejmova Više Scena čini Projekat, i samo jedan Projekat može biti otvoren Sve Scene za tekući Projekat se nalaze na specijalno formatiranim particijama. Otvaranjem novog Projekta reformatira se particija i tako se kreira prostor za nove Scene Budite pažljivi ako ne snimite Scene na drugom mestu sve snimljene slike će biti izgubljene.

Možete snimiti Scene sa VLab particije na bilo koji standardan DOS uređaj. To vam omogućava ponovno učitavanje bilo koje od Scena i ponovno prenošenje na specijalnu VLab particiju za prikazivanje U suštini VLab particije rade kao fast-RAM bafer

Da bi ste editovali u MovieShop-u, jednostavno premotajte Scenu na prvi frejm i kliknite na Set Start dugme Onda premotajte na poslednji frejm i kliknite na Cut, Copy ili Delete. Sad možete da odete na bilo koji frejm i da zalepite kopiranu sliku



Možete importovati ili eksportovati isečene ili kopirane slike (ili bilo koje slike skinute sa VLab-om) u IFF Deep, IFF ILBM, PPM ili Sunraster formatu Jednostavnost je glavna odlika ovog edit sistema.

Moguće je rearanžirati celu Scenu u bilo kom pravcu koristeći miša u prozoru Scena (na Movie listi) tako što ćete uhvatiti ime Scene i jednostavno ga premestiti Njihovo premeštanje je takođe lako usavrseno između Movie List-a, prozora Scena i clipborda Isto tako, možete grupisati Scene i čak grupe Scena

Toccata zvuk

MacroSystems-ova Toccata, 16 bitna zvučna kartica može biti uključena u ovaj paket Pomoću nje možete kreirati i reprodukovati digitalizovan zvuk zajedno sa digitalizovanim slikama Toccata vam može stvarati probleme oko pravljenja bekapa na DAT uz pomoć Ami-Back a Obično prijavljuje SCSI phase error. U slučaju da imate sporu mašinu ili spore diskove, reprodukcija zvuka može biti usporena kad ide zajedno sa slikom

Program MovieShop podržava ARexx jezik, ali je to propusteno u uputstvu

Najbolji u klasi

Nova verzija MovieShop-a 1 2 podržava editovanje Toccata audio fajlova zajedno sa animacijama Takođe oživljava VLab Motion dodajući mu karakter generator kao i specijalne nove video efekte.

Iako je malo grub, VLab Motion je bolji od bilo kog softvera napravljenog na bilo kojoj platformi i nudi digitalizovanje i reprodukciju u realnom fremenu do 30 frejmova u sekundi sa besprekornim kvalitetom slike i uz cenu manju od 2000 dolara S obzirom da je nov proizvod, VLab Motion pati od "dečjih" bolesti, ali pokazuje ogroman potencijal i svakako predstavlja isplativu investiciju

prevod J B

Instalacija: jednostavna
Minimalni sistem: 2MB fast RAM-a, 20 i više MB particije
Preporučeni sistem: 68040 ubrzivač, 100MB i više prostora na SCSI hardu